

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA PADA KELOMPOK B PADA TKN PEMBINA SAMBALIA

MURSIDAH
TKN PEMBINA SAMBALIA
mursidahsbl@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak melalui permainan kartu angka pada kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40% pada siklus I dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Aktivitas guru juga meningkat dengan nilai rata-rata 3 meningkat menjadi 4 pada siklus II. Oleh karena itu, pembelajaran melalui permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan

Kata Kunci : bilangan, kartu angka

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan Nasional untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional mengamanatkan dengan tegas seperlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bias di lihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa : Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapandalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sebagaimana di nyatakan dalam undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 28, bahwa (1) pendidikan anak usia dini di selenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar : (2) pendidikan anak usia dini dapat di selenggarakan melalui jalur formal, non formal dan / informal : (3) pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk taman kanak-kanak, raudatul tfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Sesuai permendinas nomor 58 tahun 2009 tentang setandar PAUD, bahwa perkembangan anak mencakup lima aspek yaitu : nilai-nilai agama, dan moral, fisik, leognitif, bahasa, dan social emosional. Dalam menuju kematangannya setiap anak didik taman kanak-kanak memiliki kesempatan tumbuh dan berkembang dengan di dukung berbagai pasilitas sarana dan prasarana seperti alat permainan edukatif, meubelair, ruang belajar / bermain yang memadai, serta Susana bermain yang menyenangkan. Fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia sekurang-kurangnya harus memenuhi standar minimal agar pelayanan pendidikan taman kanak-kanak berjalan dengan baik sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak didik dapat tercapai dengan optimal.lam rangka meningkatkan pemahaman masyarakat dan pengelola/ penyelenggara taman kanak-kanak di lapangan maka di pandang perlu “petunjuk teknis penyelenggara taman kanak-kanak pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat penting artinya untuk perkembangan anak selanjutnya. Karena pendidikan pada anak usia dini akan menentukan arah dan kualitas pendidikan berikutnya hal ini di ungkap oleh Endah Kuntariati (2017) bahwa pendidikan sejak usia dini akan dapat mengembangkan potensinya secara optimal, anak lebih menjadi mandiri, disiplin dan lebih mudah di arahkan untuk menyerap ilmu pengetahuan secara optimal setelah berada di SD.

Pendidikan anak pada usia dini dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Dengan proses ini dan aspek-aspek perkembangan anak akan tersimulasi dengan optimal dan terintegrasi. Perkembangan anak didik terjadi secara simultan dan berkesinambungan dan senantiasa terjadi perubahan yang lebih baik.

Pelayanan terhadap anak usia dini di NTB masih perlu mendapatkan perhatian, harus ditingkatkan kuantitas maupun kualitasnya hal ini terungkap dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nyoman suwarta, dkk (2006), terhadap pendidikan anak usia dini baik formal maupun nonformal. Anak yang terakses lewat pendidikan formal (TK/RA) adalah 25,07% dan lewat PAUD nonformal anak yang terakses 2,77%, sehingga secara keseluruhan yang telah terakses adalah 27,84% (148.643) dari 533,919 anak.

Pendidikan akan dapat mengembangkan potensi anak dengan optimal bila memiliki 4 kompetensi atau kemampuan yaitu : (1) memiliki pengetahuan, pemahaman tentang perkembangan anak serta indikator perkembangannya: (2) dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang memperhatikan unsure-unsur penopang proses pembelajaran: (3) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini: (4) menguasai dan dapat melaksanakan penilaian dan mengolah hasil penilaian perkembangan anak.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Iya memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. Dalam hal ini anak merupakan seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan. Meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama, tetapi ritme perkembangannya akan berbeda satu sama yang lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Ditinjau dari segi usia, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Morison, 1988 : 4) standar usia ini yang digunakan oleh MAEYC (National Association Education For young child). Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan

perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan berkembang dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, kreatifitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Mengenal Bilangan

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Binet dalam Sujiono, (2011) mengemukakan kemampuan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pemahaman, penalaran, pengetahuan (pengertian) yaitu bagaimana individu memahami lingkungan. Menurut Piaget, kognitif adalah bagaimana cara anak berpendapat dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan mengenai empat tahap perkembangan kognitif dua proses yang mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Dengan pengorganisasian pengamatan dan pengalaman kita menyesuaikan pemikiran kita dengan ide – ide baru. Piaget percaya bahwa kita beradaptasi dalam dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi saat menggabungkan informasi keadaan pengetahuan mereka agar cocok dengan informasi dan pengetahuan baru.

Gagne dalam Sujiono, (2011) mengemukakan kognitif adalah kemampuan membedakan – bedakan (diskriminasi) konseptual yang riil membuat definisi-definisi merumuskan peraturan berdasarkan dalil-dalil. Kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak, cara individu bertindak yaitu cepat atau lambatnya dalam memecahkan suatu masalah yang hadapinya. Selanjutnya Woolfolk (Sujiono, 2011 : 1,210 mengemukakan bahwa kognitif merupakan salah satu beberapa kemampuan untuk memperoleh atau menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Melalui pengembangan kognitif anak diharapkan untuk memahami situasi yang terjadi di lingkungannya seperti penyebab banjir, sakit gigi, dan sebagainya. Senada dengan hal di atas Depdiknas (2007 :3) juga mengemukakan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa untuk menghubungkan

,menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dengan kata lain anak akan membangun dunia kognisi mereka sendiri karena anak mampu mengolah informasi yang diterima untuk mengembangkan gagasan baru tidak hanya sekedar menerima informasi dari lingkungan.

b Kemampuan Kognitif Bidang Matematika

Dewi (2005 : 14) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut (1). Menyebut urutan bilangan 1-10 (2).menyebut, menunjuk,dan mengelompokkan lima warna (3). Menyusun kembali kepingan/puzzle sehingga menjadi bentuk utuh (4). Memasang benda sesuai pasangannya (5). Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampau, biji ditanam, balon ditiup lalu dikempeskan, benda-benda dimasukkan air, benda-benda dijatuhkan dan lain lain. (6). mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan benda-benda yang terbuat dari besi. (7). Menggambar orang dengan 2-3 bahan bahan badan seperti kepala tangan dan kaki (8). Kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama (9). Bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi ,waktu ,hubungan bagian dengan keseluruhan.

Suyatno (1999:89) menyatakan bahwa kognitif matematika adalah kemampuan dalam memahami memecahkan permasalahan atau masalah-masalah yang terkait dengan matematika. Dikatakan oleh Nasution (1997 :89) bahwa matematika adalah bidang ilmu pengetahuan yang menggunakan penalaran logis dalam pemecahan masalah.

Secara singkat, Rasyid dan Mansur (2009:8) menyatakan bahwa kognitif matematika berkenaan dengan kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya, kemampuan berhitung, kemampuan mengenal geometri dan kemampuan menalar dengan logika yang tepat. Depdikbud (2004 :21) menyatakan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti : a). mengembangkan konsep angka yang terdiri atas , menghitung sederhana dan hubungan satu-satu, menjumlahkan ,membandingkan dan simbol angka. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan seperti : mengenalkan dan menganalisa pola –pola sederhana, menjiplak, membuat perkiraan tentang kemungkinan dari

kelanjutan pola. c).mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang. d). mengembangkan konsep pengukuran seperti mengetahui panjang tali dan pita.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif bidang matematika adalah kemampuan intelegensi anak didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan bidang matematika seperti : a). mengembangkan konsepangka yang terdiri atas : menghitung sederhana dan hubungan satu-satu. b). mengembangkan konsep pola dan hubungan c). mengembangkan konsep hubungan geometri dan ruang d.) mengembangkan konsep pengukuran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Aktivitas belajar dan bermain pada anak didik tidak selamanya berlangsung wajar, kadang lancar- dan kadang-kadang tidak dan kadang cepat menangkap apa yang dipelajari ,kadang terasa sulit untuk dipahami

Aktivitas belajar dan bermain pada anak didik tidak selamanya berlangsung wajar , kadang – kadang lancar dan kadang – kadang tidak, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari , kadang-kadang terasa sulit untuk dipahami.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap anak dilahirkan dengan sejumlah potensi yang berbeda-beda,. Perbedaan individual (*individual references*) yang menyebabkan adanya perbedaan kemampuan pada setiap anak walaupun usia mereka sama sehingga selayaknya guru perlu memberikan kesempatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing anak. Agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara tuntas sesuai dengan kemampuannya

2.Bermain Kartu Angka

a. Bermain

Bermain pada dasarnya merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Bermain bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan dan merupakan suatu cara anak belajar segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Bermain menurut Morison (dalam Harun Rasyid, 2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam masa-masa tumbuh kembang mereka, bermain menjadikan anak memiliki banyak pengalaman dalam hidupnya. Semua anak senang bermain.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Bermain menjadikan anak sebagai pembelajar aktif. Bermain menjadikan anak berperan aktif dalam

menemukan berbagai pengetahuan yang ingin mereka ketahui. Bermain menjadikan anak belajar banyak hal, anak akan menggali apa yang ingin anak ketahui dengan cara yang menyenangkan. Bermain pada anak usia dini menurut Harun Rasyid (2009: 76) adalah aktivitas fisik dan psikis yang melibatkan panca indra, terutama pendengaran dan penglihatan, serta melibatkan otak.

Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, serta menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Bermain akan melibatkan berbagai aktivitas sensorimotor anak. Bermain membantu anak dalam mencapai perkembangan yang utuh baik perkembangan fisik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan moral anak. Konsep bermain mengandung dua pandangan yaitu bermain yang hanya mencari kesenangan dan bermain yang berhubungan dengan menang dan kalah.

Dengan demikian, bermain merupakan suatu aktivitas psikis maupun fisik yang dilakukan secara bebas oleh anak atas dasar kemauan sendiri tanpa paksaan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan.

b. Pengertian Angka

Menurut Tadkirotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Seperti yang dikemukakan oleh Fatimah (2011:14) anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan yaitu:

1. bilangan kardinal menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
2. bilangan ordinal, digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda, contoh juara kesatu, dering telepon, ke lima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dll.
3. bilangan nominal, digunakan untuk member nama benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang di dedung, jam, uang, dll. Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (*representasi*) yang saling berkaitan diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, simbol (angka atau kata).

Nurlaela, (2009:16) mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), menggambarannya (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Wardani IGAK (2008:27) mengungkapkan bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsure-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan Jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

1. counting (berhitung),
2. one-to-one correspondence (koresponden satu-satu),
3. quality (kuantitas),
4. comparison (perbandingan)
5. recognizing and writing numeral (mengetahui dan menulis angka).

Anak memiliki kemampuan *counting* (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.

d. Pengertian Kartu Angka

Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga kartu huruf dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya (Nurani, 2012).

Menurut Arif S. Sadiman (2003 : 29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi,. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya.

Kartu adalah gambar angka yang dituangkan pada selembur karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis dengan menarik dan mudah dibaca. Kartu angka adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah kartu-kartu yang berisi angka dengan bentuk persegi panjang, bujur sangkar dan kotak. Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: Untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas daripada dijelaskan dengan kata-kata saja. Sehingga anak dapat menghayati karakter tokoh yang diceritakan. Untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja.

Langkah-Langkah Penerapan Kartu Angka Dalam Pembelajaran.

Menurut Tadkirotun (2012) kartu angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga kartu yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Maka adapun langkah penerapan penggunaan kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

e. Kartu Angka Bergambar

Kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 510) adalah kertas persegi panjang yang sedikit tebal untuk berbagai keperluan. Angka menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005: 50) adalah lambang pengganti bilangan, sedangkan gambar merupakan tiruan sesuatu yang dilukiskan diatas kertas atau kanvas. Kartu angka adalah kartu yang berisi angka atau lambang pengganti bilangan. Kartu gambar adalah kartu yang dihiasi gambar. Kartu angka bergambar merupakan kartu hasil penggabungan dari dua buah kartu yaitu kartu angka dan kartu gambar. Kartu angka dan kartu gambar menurut Heruman (2007: 5) merupakan dua kartu yang saling melengkapi, yang dapat digunakan untuk mengenalkan

f. Bermain Kartu Angka

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010 : 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran kognitif bidang matematika.

Kartu angka sebagai media pembelajaran dengan unsure permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arif.S.Sadiman, 2003 : 6) bahwa metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangrangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009 : 46) yang dimaksud dengan metode bermain kartu angka adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Ditaman Kanak-kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan di pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu

menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

g. Keunggulan dan Kekurangan Kartu Angka

Adapun keunggulan dan kekurangan media kartu angka yaitu :

- a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman anak terhadap pesan yang disajikan
- b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian anak
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah
- d. Mudah dibawa kemana-mana
- e. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

Menurut Oemar Hamalik (Ening Siswati, 1996 : 15) bahwa kartu gambar sebagai salah satu media gambar , dalam kaitannya sebagai media pengajaran mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

- a. Bersifat kongkrit
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. Mengatasi keterbatasan kemampuan daya panca indra manusia
- e. Murah dan mudah didapat
- f. Mudah dipergunakan baik secara kelompok maupun individu

Sedangkan kelemahan media kartu angka :

- a. Penyajian pesan hanya berupa unsure visual
- b. Ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan permainan kartu angka berdampak positif pada kemampuan kognitif anak pada bidang matematika khususnya mengenal konsep bilangan, karena permainan kartu angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, karena anak dapat memiliki konsep membilang dengan baik, selain itu anak akan mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin. Media kartu angka yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu dari kertas karton yang

digunting dengan ukuran yang sama (10 cmx8cm) yang diberikan gambar-gambar yang familier dengan baik.

5. Penerapan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak TK

Nurbiana Dhieni dan Lara Fidani (2007: 9) menegaskan bahwa, jika tidak didukung oleh kreatifitas ada kemampuan guru dalam pembelajaran anak-anak akan percuma, sehingga semangat anak untuk belajar jauh seperti apa yang diharapkan. Penerapan metode Permainan media kartu angka merupakan bidang pengembangan kognitif yang merupakan salah satu pelajaran yang menjemukan bagi sebagian anak seharusnya diberikan dengan cara yang menyenangkan. Tetapi pada kenyataannya banyak sekali kesalahan-kesalahan yang terjadi dan dilakukan oleh guru dalam cara penyampaian, seperti :

- a. cara mengajarnya monoton
- b. tidak menggunakan alat peraga
- c. dalam proses belajar guru bersifat otoriter
- d. kurang memperhatikan kemampuan anak.
- e. tidak bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian adalah anak kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 23 anak dan terdiri atas 9 anak laki-laki dan 14 anak perempuan dengan usia rata-rata 6 tahun.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti.

3. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Februari sampai dengan April 2017

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tiap siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi dan memberitahukan tentang pembelajaran yang kita lakukan dengan menggunakan Permainan kartu angka pada kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia semester II tahun pelajaran 2016/2017.
- 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Permainan Kartu angka
- 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat kegiatan menyangkut pencapaian Kemampuan mengenal bilangan dan pelaksanaan Permainan kartu angka selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Menyiapkan semua peralatan/perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran
- 5) Menyusun lembar observasi penilaian Kemampuan mengenal bilangan dalam bentuk format observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

kegiatan awal

- Guru menyiapkan tiga lingkungan main
- Anak dibagi tiga
- Berdo'a sebelum memulai belajar
- Guru menjelaskan dengan menunjuk gambar tentang tema pembelajaran
- Guru dan anak membuat kesepakatan tentang aturan permainan
- Anak bermain sesuai kesepakatan
- Guru berkeliling mendampingi anak yang sedang dikerjakan
- Guru mencatat capaian perkembangan anak

Kegiatan inti

- Menghubungkan/ memassangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20

- Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda.
- Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

kegiatan penutup

- Beres-beres
- Guru mengulas kegiatan yang sudah dikerjakan
- Guru menyampaikan kegiatan esok hari
- Berdo'a, salam, baris, pulang

c. Observasi dan Evaluasi

Selama pelaksanaan tindakan, diadakan observasi dan evaluasi secara bersamaan yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati kegiatan guru dan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus, pada tahap ini peneliti sebagai pengajar bersama guru yang bertindak sebagai observer mengkaji hasil yang diperoleh dari pemberian tindakan pada tiap siklus. Hal ini dilakukan dengan melihat data hasil evaluasi yang dicapai siswa pada siklus I, jika refleksi menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I memperoleh hasil yang tidak optimal yaitu tidak tercapai ketuntasan belajar $\geq 85\%$ dari anak memperoleh bintang 3 keatas, maka dilanjutkan siklus berikutnya. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki serta menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Prosedur pada siklus kedua dan seterusnya pada dasarnya sama dengan siklus pertama, hanya saja pada siklus kedua dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus pertama dari segi perencanaan maupun pelaksanaan tindakan, yang diketahui dari hasil tes belajar siswa yang telah dianalisis, demikian juga untuk siklus berikutnya.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik diterbitkan di Jakarta oleh Rineka Cipta (2006:160) menerangkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan

data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu:

a. Instrumen pelaksanaan pembelajaran

Dalam penelitian ini, instrumen pelaksanaan pembelajaran yang digunakan berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).

b. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini, data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui beberapa cara:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data siswa, keaktifan siswa maupun data nilai hasil ulangan harian siswa yang peneliti peroleh dari observasi awal.

2. Observasi

Observasi dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (pengamatan langsung). Tujuan observasi ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode/strategi yang diterapkan.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini berasal dari peneliti, guru sebagai observer, dan siswa kelompok B semester II TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia

a. Jenis Data

Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif saja yang didapat dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

b. Cara Pengambilan Data

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi.

Adapun penilaian keberhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

D. Teknik Analisis Data

1. Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skornya menggunakan bintang dari bintang 1 sampai bintang 4.

2. Ketuntasan Individu

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh skor bintang minimal bintang 3

3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3

E. Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor mini

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan mengenal bilangan melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.)

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	3	3	T
2	1	2	2	TT
3	3	2	2	TT
4	2	2	2	TT
5	3	3	3	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan mengenal bilangan Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus I. Tingkat kemampuan mengenal bilangan anak ini tergolong tidak tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan mengenal bilangan pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	2	3	3	3	3	2	2	18	2,6	baik
Kedua	3	3	3	4	4	3	3	24	3,4	Sangat abik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2,6 dan pertemuan 2 adalah 3,4. Tingkat aktivitas guru ini tergolong sangat baik. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 40% berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II

2. Siklus II

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan mengenal bilangan melalui kegiatan penerapan bermain kartu angka dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses

pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari. berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	3	4	4	T
2	3	4	4	T
3	3	4	4	T
4	4	4	4	T
5	4	4	4	T

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan mengenal bilangan Melalui Kegiatan bermain kartu angka Pada Siklus II. Tingkat kemampuan mengenal bilangan anak ini tergolong tuntas 100% . Oleh karena itu maka kemampuan mengenal bilangan sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	3	3	3	4	4	4	3	24	3.4	Sanag baik
Kedua	4	4	3	4	4	4	4	27	3.9	Sangat baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 3,4 dan pertemuan 2 adalah 3,9. Tingkat aktivitas guru ini tergolong sangat baik . Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan Melalui Kegiatan pada anak kelompok B Semester II di TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 40 % dan meningkat pada siklus II menjadi 100 %. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.4 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.9.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan Bermain kartu angka dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan mengenal bilangan Melalui Kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok B di Dharma wanita Montong baan . Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas anak, aktivitas guru dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan pada siklus I maupun siklus II.

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan :

1. Penerapan Bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak kelompok B di TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan bermain kartu angka dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B TKN Pembina Sambalia kecamatan Sambalia semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori Tuntas menjadi kategori pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Dhany, dkk. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Formal*. Jakarta: Direktorat TK/SD Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Karli. 2010. *Membaca dan Menulis untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.15/Tahun ke-9/Desember 2010.
- Moeslichatoen. 2010. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mudayanti, 2006. *Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Bandung: Tugas Akhir D2 PGTK UPI Bandung
- Reni Akbar. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Solehudin dan Ihat Hatimah. 2009. "Pendidikan Anak Usia Dini". Dalam *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imtima
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.